

Das **SUPER-VIDEO-SPIEL** –  
der **SUPER-TRICK-FILMERFOLG** –  
jetzt auch als  
**SUPER-COMIC!**

# SUPER MARIO BROS.

CONDOR-  
VERLAGS-  
GRUPPE  
BERLIN

Der Super-  
VIDEO-Spiel-Hit  
von **Nintendo**

Nr. 7  
DM 3,50  
Schweiz Fr. 3,50  
Österreich S. 30,-

## VIDEO-COMIC-Magazin

**NEU:**  
DIE LEGENDE VON ZELDA – das abenteuerliche  
VIDEO GAME von NINTENDO – jetzt als **COMIC!**

Heiße  
**KLEMPNER-ACTION** der  
**MARIO-BRÜDER!** Tolle  
**COMIC-VIDEO-GAGS**  
mit King  
Koopas  
& Co.!



Mit **SUPER-PREISAUSSCHREIBEN!**  
**PIZZA-PARTY!**  
Mitmachen – mitgewinnen!

Alle  
8 Wochen  
**NEU!**  
**GAME ON!**

# SUPER MARIO BROS.®



**SUPER-MARIO und ZELDA - zwei Super-NINTENDO-Video-Spiele -  
jetzt zusammen als COMIC! In diesem VIDEO-COMIC-MAGAZIN!**

**Hi, Freunde!**

Im **MUSHROOMLAND** ist mal wieder der Teufel los – aber auch im Königreich **HYRULE!** Zwei **VIDEO-WELTEN** von **NINTENDO**, die's jetzt bei uns als **COMIC** gibt! Im einen sind die **MARIO-BRÜDER** die großen Helden, die mit Witz und Pizza und Pasta und Rahrzange – gelernt ist gelernt – die heißesten Situationen meistern und **KING KOOPA** immer wieder zur Verzweiflung treiben; im anderen ist es **LINK**, der Held und große Gegenspieler des Schurken **GANON**, der die Prinzessin rettet und hilft, die **TRIFORCE** zu bewahren, die mächtigste Kraft auf Erden!

Wow! Das verspricht Spannung, richtig? Spannung, Action, Abenteuer und viele irre Gags! „Bambenstimmung“ kommt

gleich auf in unserer ersten **COMIC-Story** mit **MARIO, LUIGI, PRINZESSIN TOADSTOOL**, vielen Pilzköpfen und natürlich **KING KOOPA**. Eine „Bamben-Dummheit“ wird da nämlich gemacht, und die Shyguys sind mit der dümmsten Bambe aller Zeiten unterwegs! Und was will uns das sagen, Freunde? Na klar: Bamben (und Krieg) sind eben die „dümmste Sache“ der Welt!

Weiter geht's mit der **LEGENDE VON ZELDA**. Und damit ihr euch in diese neue **VIDEO-COMIC-WELT** auch gleich richtig einfindet, haben wir einiges „Erklärendes“ dabei – in tollen **COMIC-Bildern** natürlich – und... einen gro-

ßen Plan des „Nördlichen Schlasses“ (auf einer Doppelseite!). Damit ihr auch genau wißt, was **LINK** und seine „heißgeliebte“ Prinzessin **ZELDA** wahren. Aber die spannende **ZELDA-Story** heißt: „Die Zauberflöte“. Kommt euch bekannt vor? Oper von Mozart? Richtig! Aber hier ist die Zauberflöte natürlich etwas ganz anderes... etwas sehr Mystisches, voller magischer Kraft... und viele Gefahren müssen gemeistert werden, um in ihren unschätzbar wertvollen Besitz zu gelangen!

Viel Spaß und – **GAME ON!**  
(Wie ihr wißt: Alle 8 Wochen neu.)

Eure

**SUPER-MARIO-COMIC-Redaktion**



„KOOPA jagt Klemptner und königliche Hohenheit!“ Dieses Superbild hat der neunjährige **NILS HABERMACHER** aus 8126 Zumikon in der **SCHWEIZ** gezeichnet. Könnt ihr auch so toll malen? Wir freuen uns immer, wenn ihr uns Bilder schickt.



**SUPER MARIO BROS.-COMIC-Magazin** erscheint alle 2 Monate neu bei **CONDOR-INTERPART VERLAG GMBH & CO. KG**, Bismarckstraße 67, D-1000 Berlin 12, Telefon: 030/3413070, Telex: 1 866 26, Telefax: 030/3413090. Geschäftsführung: MANFRED BOSSE, IRMA E. POENICKE. Verlagsleitung: HEIKE VOLLSTAEDT. Herausgeber + Chefredakteur: WOLFGANG M. BIEHLER.™ & © 1992 Nintendo. All rights reserved. Lizenz durch ENTERTAINMENT MÜNCHEN Mauerkirchenstraße 182, 8000 München 81. © Copyright des Artworks 1990-92 by Voyager Communications Inc., New York. „SUPER MARIO BROS.“™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der NINTENDO, Inc., New York. Alle deutschsprachigen Rechte bei Condor-Interpart Verlag GmbH & Co. KG. Der Verkaufspreis enthält die gesetzliche Mehrwertsteuer.

Nachdruck, auch auszugsweise, verboten. Redaktion: HARALD SEEMANN. Gesamtherstellung: SDS – SATZ- + DRUCKSERVICE GMBH, Hamburg. Auslieferung: VPM Verlagunion Nationalvertrieb, Friedrich-Bergius-Straße 20, D-6200 Wiesbaden-Biebrich, Telefon: 0611/266-0.

**EIN PRODUKT DER CONDOR-VERLAGSGRUPPE**



# EINE BOMBEN-DUMMHEIT!

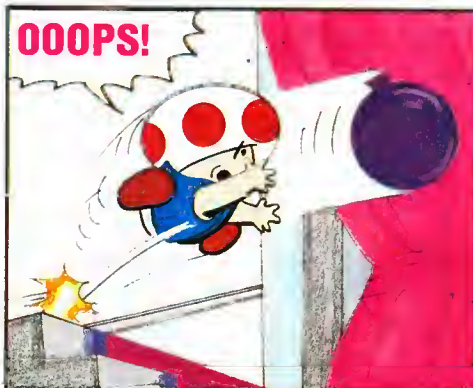
**SUPER MARIO BROS.**

Von BILL VALLEY und MARK McCLELLAN,  
GEORGE WILLOMAN, ROD OLLERENSHAW,  
P. ZORITO, CAROL SMITH. Deutsche Bear-  
beitung: HARALD SEEMANN.















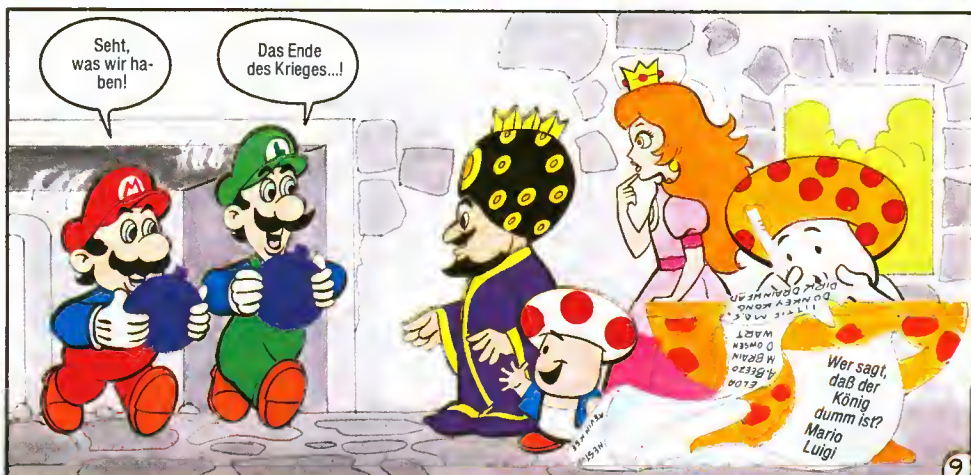
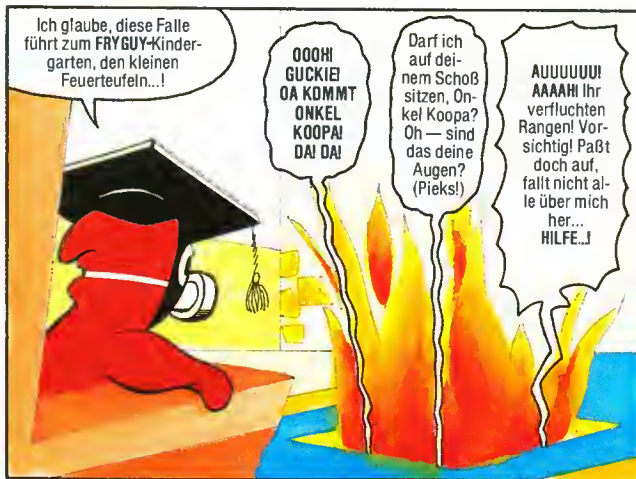
















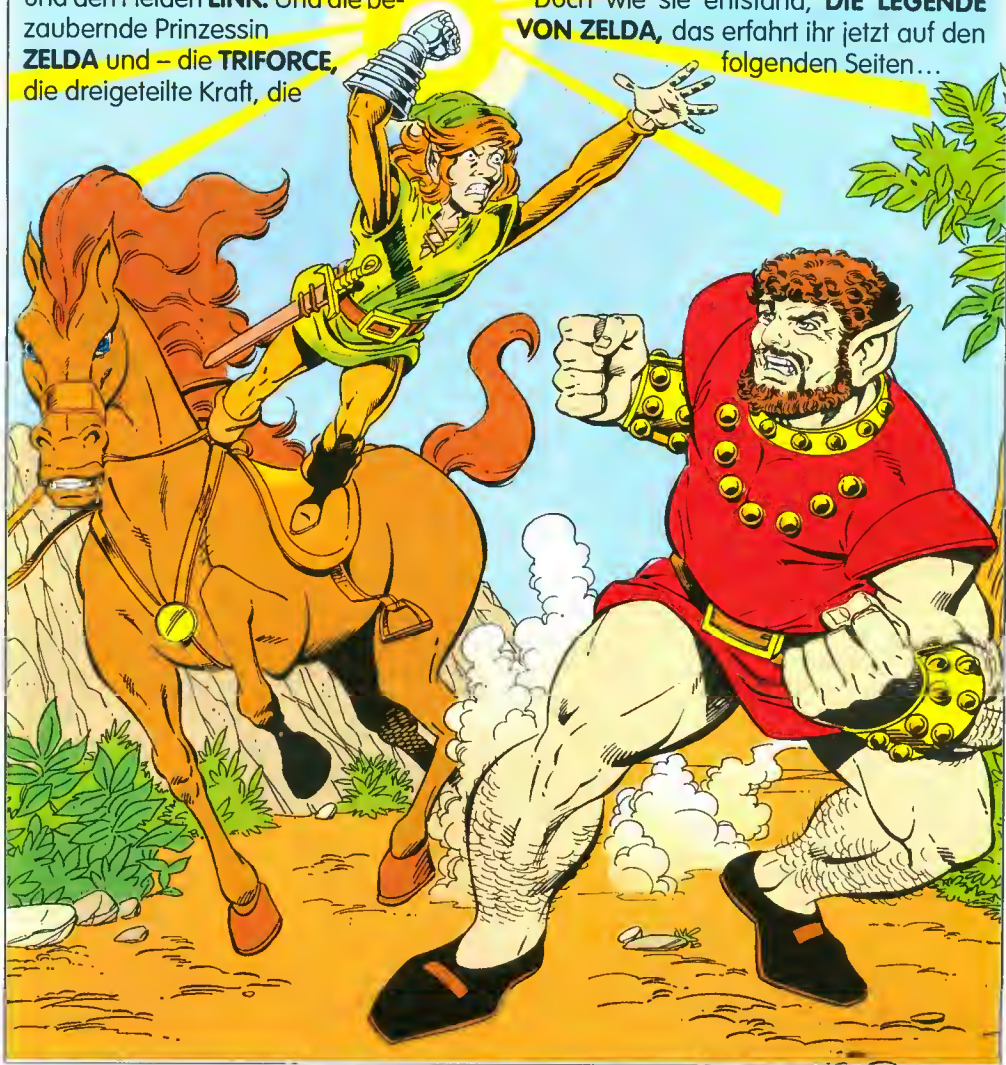
# DIE LEGENDE VON ZELDA

Abenteuer aus einer vergessenen Welt – aus uralten Zeiten! Lange vor Beginn unserer Zeitrechnung. Im Königreich **HYRULE**, wo es den Schurken **GANON** gab... und den Helden **LINK**. Und die bezaubernde Prinzessin **ZELDA** und – die **TRIFORCE**, die dreigeteilte Kraft, die

ungeheure mystische Energie verleiht.

Viele von euch kennen **DIE LEGENDE VON ZELDA** als spannendes **NINTENDO VIDEO GAME**. Jetzt gibt es sie auch als **COMIC**. Exklusiv in den **SUPER MARIO BROS.-COMIC-Magazinen**. Heldenhafte Kämpfe gegen die Mächte der Finsternis. Viel Unheimliches – Zauber und Magie.

Doch wie sie entstand, **DIE LEGENDE VON ZELDA**, das erfahrt ihr jetzt auf den folgenden Seiten...



Vor langer Zeit...

...im Königreich von **HYRULE**, wurde eine Legende von Generation zu Generation weitergegeben...

Es war die Legende der **TRIFORCE**, der drei mächtigen Kräfte. Jede verlieh ungeheure mystische Energie: die eine **STÄRKE**, die andere **WEISHEIT** und die dritte **MUT**.

## DIE LEGENDE VON ZELDA

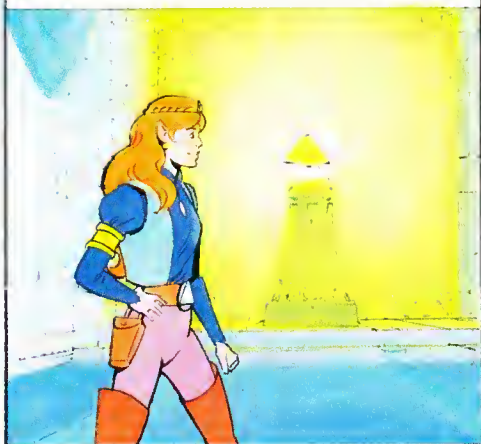
(Teil 1:  
Entstehungs-  
geschichte)

Von George Caragone, Rodney Ramos, Jade, Art Nichols, J. Jackson. Deutsche Bearbeitung: Harald Seemann

Doch eines finsternen Tages kam eine üble Armee, geführt von dem Prinzen der Dunkelheit, **GANON**, und überfiel Hyrule und raubte die Triforce der **STÄRKE**.



**ZELDA**, der Prinzessin von Hyrule, gelang es, die Triforce der **WEISHEIT** zu retten, denn sie wusste: Wenn Ganon jemals die Triforce der **STÄRKE** UND der Weisheit besitzen würde, wäre ihr Land verloren — für immer unter der Tyrannei Ganons.



Die dritte Triforce, die des **MUTES**, blieb jedoch verborgen. Und nur ein mächtiger Held, der über besondere Fähigkeiten verfügte und einen starken Charakter besaß, würde in der Lage sein, sie zu entdecken.

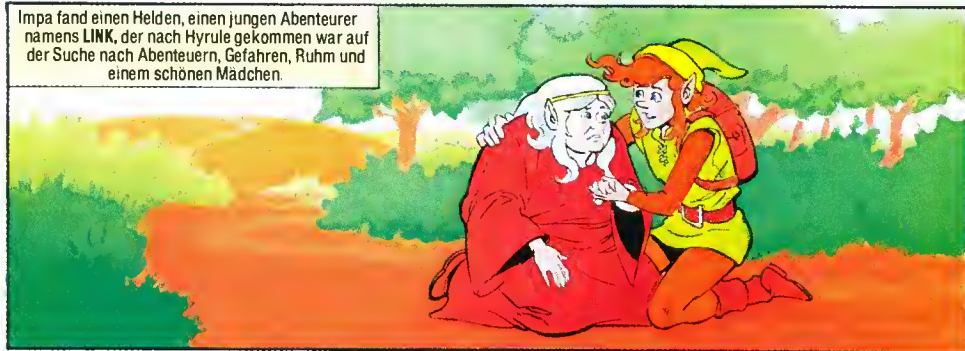
Zelda schickte ihre treue Zofe **IMPA**, um diesen Helden zu finden...



Nun, Zelda bekam nicht genau das, was sie erwartete.



Impa fand einen Helden, einen jungen Abenteurer namens LINK, der nach Hyrule gekommen war auf der Suche nach Abenteuern, Gefahren, Ruhm und einem schönen Mädchen.



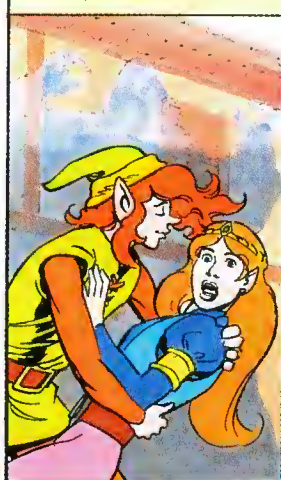
Hier würde er all das finden und in seinem Herzen die Triforce des Mutes tragen.



Aber wie Link bald entdecken sollte...



In Hyrule liefen die Dinge nicht immer so, wie man es erwartete...



Und so ENDET hier die Legende... und das große Abenteuer BEGINNT!



**GAME OVER**

Vor langer, langer Zeit, als die Welt ein Chaos war, gab es das Land **HYRULE**, eine Legende namens **ZELDA**, einen Abenteurer namens **LINK**, einen Schurken bekannt als **GANON** und die **TRI-FORCE**, die dreigeteilte Macht. Und eines Tages im **PALAST**...

Laßt mich durch! Weg da!

Ergreift ihn! Er darf nicht zum König gelangen!



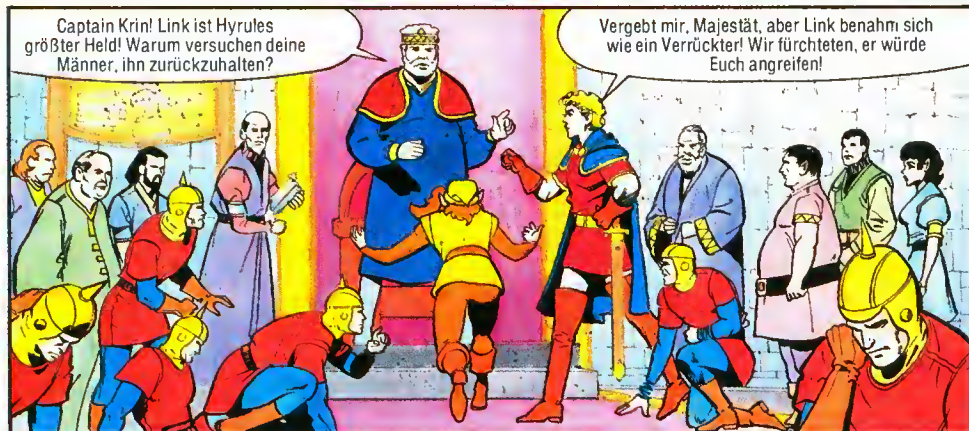
## DIE LEGENDE VON ZELDA

### Die Zauberflöte

Von George Caragenne, Sir Rodney Ramos, Ken Lopez, P. Zorito, The Gradations. Deutsche Bearbeitung: Harald Seemann

Captain Krin! Link ist Hyrules größter Held! Warum versuchen deine Männer, ihn zurückzuhalten?

Vergebt mir, Majestät, aber Link benahm sich wie ein Verrückter! Wir fürchteten, er würde Euch angreifen!





Natürlich bin ich verrückt!! Ich komme gerade von einem Kampf zurück und stelle fest, daß Prinzessin Zelda und die Triforce nicht mehr da sind, und niemand im Palast will mir sagen, was hier vorgeht! Wo ist sie?



Das ist ein trauriger Tag im Königreich! Meine Tochter Zelda hat die Triforce der WEISHEIT genommen und Hyrule für IMMER verlassen!



Zelda sagte, der einzige Weg, die Triforce vor Ganon zu schützen, ist es, sie weit außer Landes zu schaffen — und nie mehr mit ihr zurückzukehren! Ich konnte sie nicht aufhalten.



Aber irgendwie hat Ganon von ihrem Plan erfahren, und sie wird nun verfolgt von seinen mörderischen Kriegern! Sie werden nicht eher aufgeben, bis sie Zelda haben... und die Triforce!



Du mußt sie finden und überreden zurückzukehren, Link!



Bin schon unterwegs, Sir! Vertraut mir nur!



Link verläßt den Palast, den wir euch auf den nächsten beiden Seiten vorstellen. Danach geht's weiter!

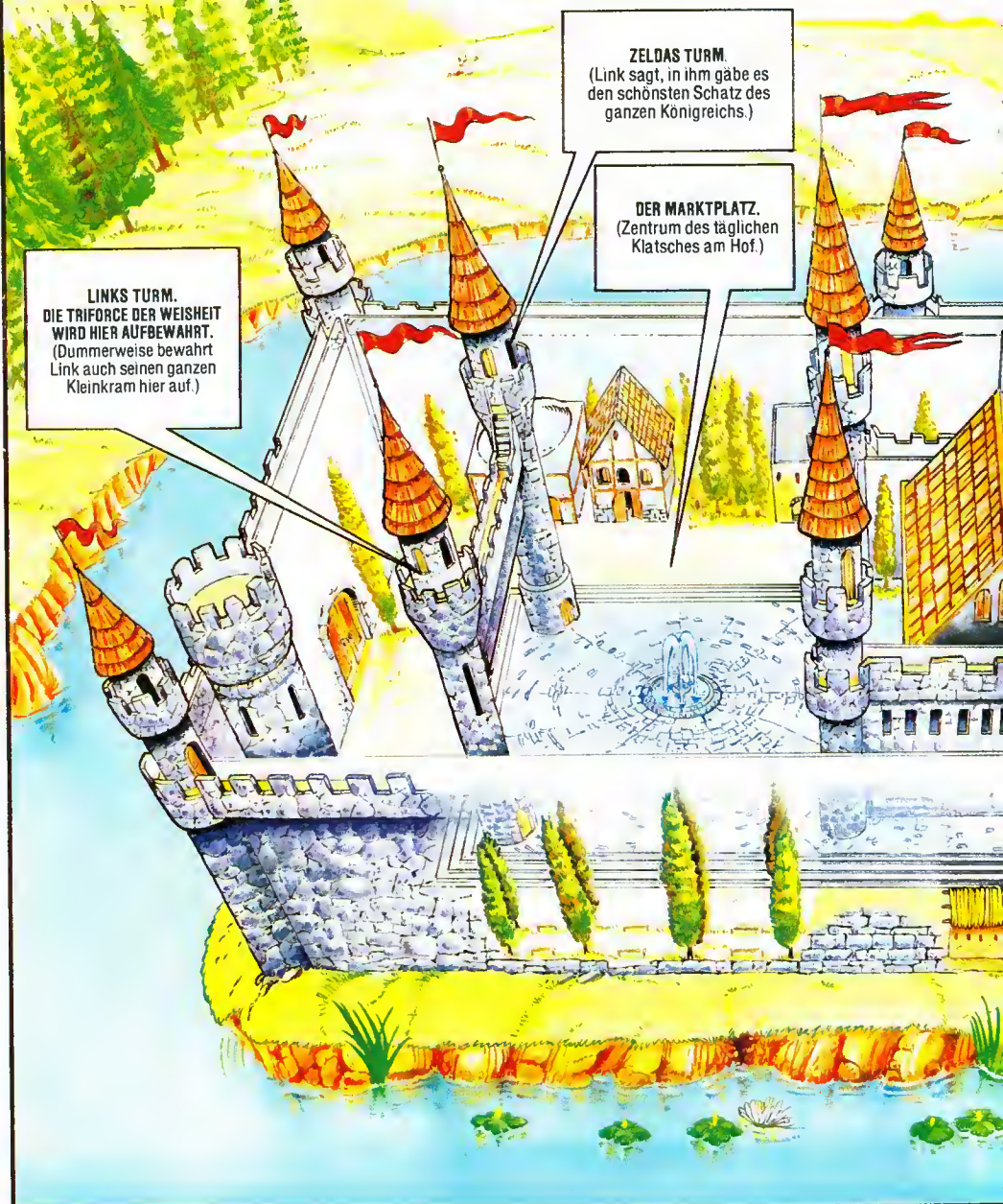
# DER NÖRDLICHE PALAST

**Dies ist der größte und schönste Palast von ganz Hyrule.  
Prinzessin Zelda und ihr Vater, König Harkinian, wohnen hier.**

**LINKS TURM.**  
DIE TRIFORCE DER WEISHEIT  
WIRD HIER AUFBEWAHRT.  
(Dummerweise bewahrt  
Link auch seinen ganzen  
Kleinkram hier auf.)

**ZELDAS TURM**  
(Link sagt, in ihm gäbe es  
den schönsten Schatz des  
ganzen Königreichs.)

**DER MARKTPLATZ.**  
(Zentrum des täglichen  
Klatsches am Hof.)







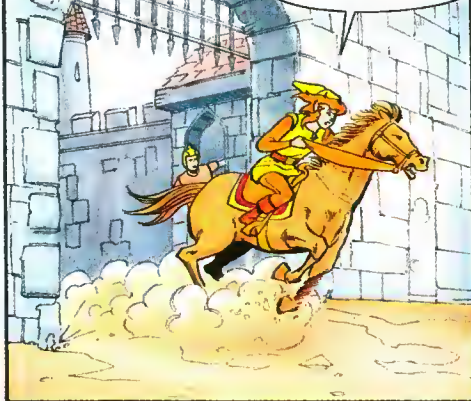
**DES KÖNIGS RESIDENZ.**  
(Der prunkvollste Raum  
im Palast. Als König hat  
man seine Privilegien.)

**ZUGBRÜCKE DES DSTTDAS.**  
(Wo man Link angeln se-  
hen kann, wenn er eigent-  
lich Zelda im Schloß hel-  
fen sollte.)

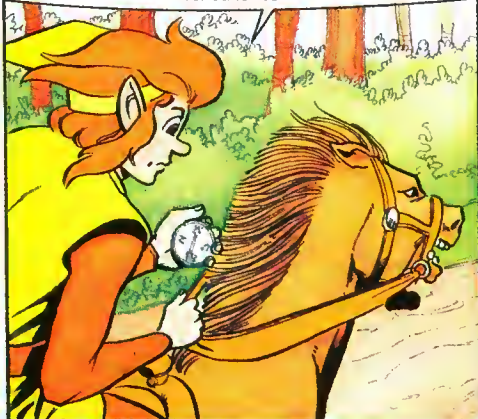
Der nördliche Palast liegt auf einer Insel in der Mitte des  
Kristallsees. Das Wasser des Sees ist immer frisch und sauber,  
denn er wird gespeist durch einen unterirdischen Fluß.

Fortsetzung der Comic Story „Die Gabelhüte“

Vorwärts, Catherine! Zelda liegt fast einen Tag voraus! Wir müssen uns beeilen!

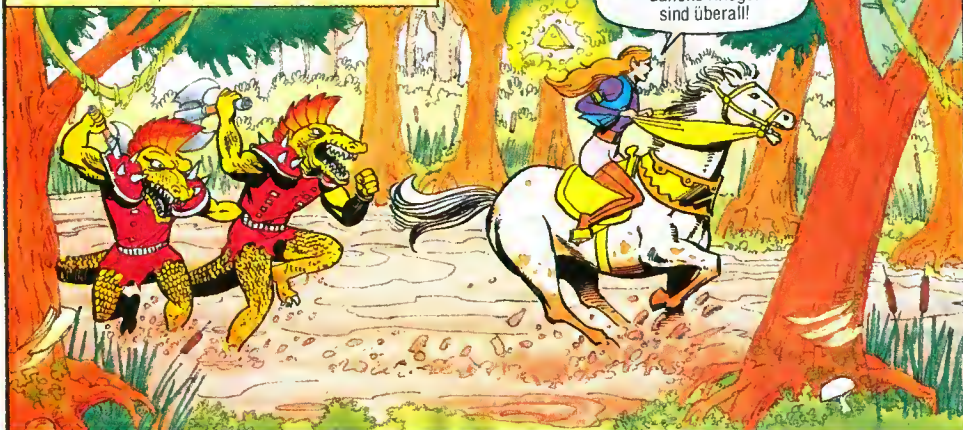


Aber dieser **MAGISCHE KOMPASS** wird uns zu der Triforce führen und damit zu Zelda. Ich hoffe, wir erreichen sie, bevor Ganon es tut!



In den Midoro-Sümpfen, östlich von Saria.

Ganons Krieger sind überall!



Selbst in den Bäumen! HÜA, STORM!

NEEHHH



Mädchen fangen!

Triforce unser!

Bringen Ganon!

Versuch das nur, du **BIEST!**





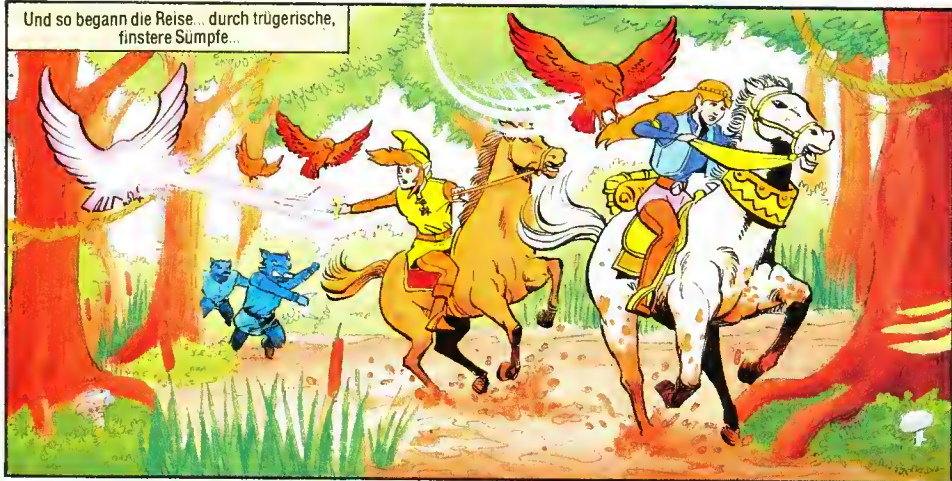








Und so begann die Reise... durch trügerische,  
finstere Sümpe...



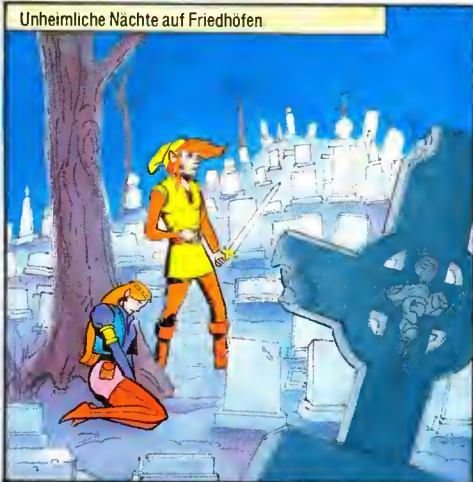
...dunkle, verbotene Höhlen...



Gleißende, qualvolle Tage in der Wüste.



Unheimliche Nächte auf Friedhöfen



Und schließlich über die brüllende, wilde See! Links Mut und  
Können besiegten jede tödliche Gefahr.



Dann, endlich erreichten sie ihr Ziel: der sagenumwobene  
**FÜNFTE PALAST** von Hyrule!



Noch ahnten sie nicht, daß die größte Herausforderung noch  
auf sie wartete — in Gestalt des Eisernen Ritters...



Du kämpfst tapfer,  
Krieger, aber es ist ver-  
gebens!

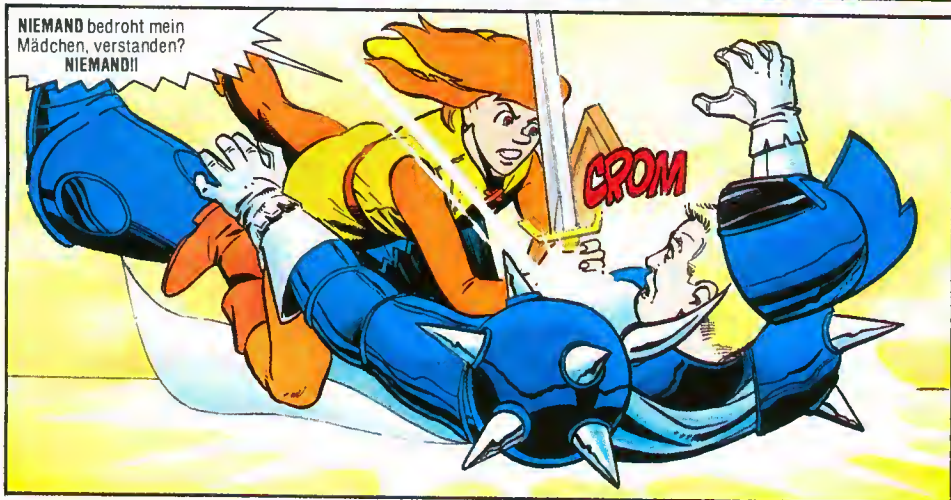
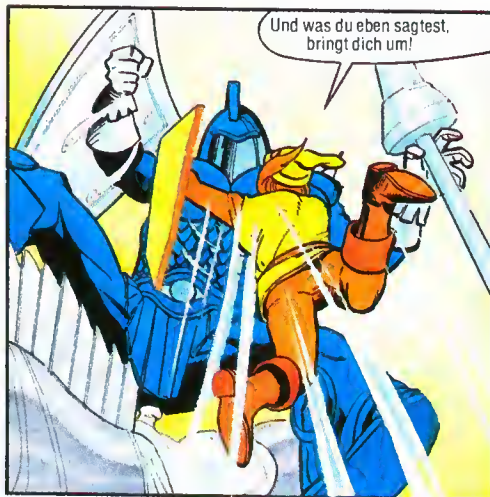
Meine Schläge berüh-  
ren ihn nicht!



Und deine Freundin wird eben-  
falls sterben! **NIEMAND KOMMT  
HIER DURCH!**













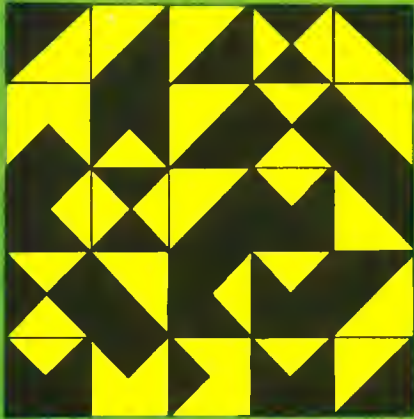
# DIE LEGENDE VON ZELDA IMPAS GESCHICHTS- STUNDE



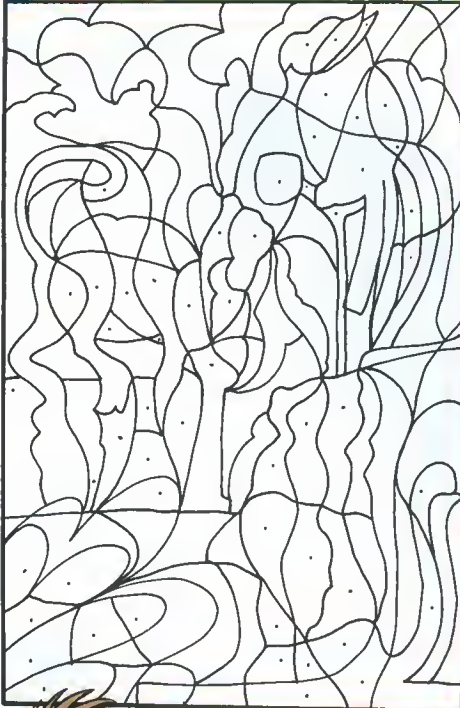
GAME  
OVER



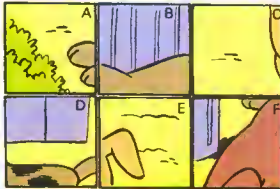
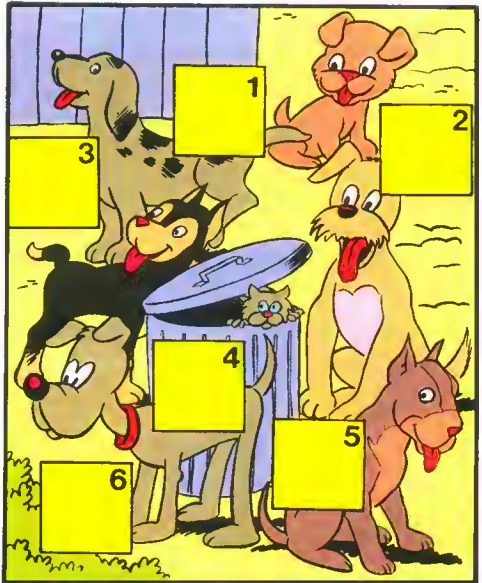
Die dunkle Fläche ist insgesamt größer als die helle. Bunsen



Farmor Pit aus Arizona möchte zu gerne wissen, ob der Anteil an fruchtbarem Boden (helle Flächen) auf seinem Grundstück überwiegt, oder ob undurchdringlicher Wald (dunkle Flächen) die größere Fläche einnimmt. Wer sagt es ihm?



Dieses Labyrinth aus Linien ist gar nicht mehr so undurchdringlich, wenn ihr die mit einem Punkt markierten Felder ausmalt. Versucht es einmal!



Hübsch, wie sich hier Hunde und Katzen vertragen, nicht wahr? Aber da fehlt doch noch etwas! Setzt die fehlenden Teile dort ein, wo sie hingehören! Lösung.

A 6, B 4, C 3,  
D 1, E 2, F 5.



Zweimal hat Susi sich das Alphabet aufgezeichnet und ausgeschnitten. Dann fiel es ihr herunter. Welcher Buchstabe fehlt jetzt?

Lösung.  
Der Buchstabe J ist nur einmal vorhanden.

## DER AKROBAT

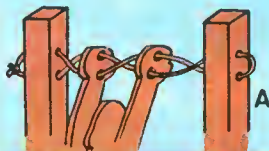
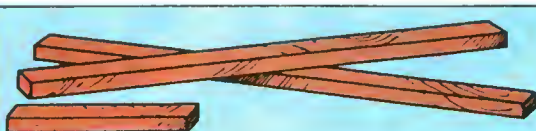
Ein lustiges Spielzeug zum Selberbasteln.  
So wird's gemacht:

1. Körper, Beine und Arme aus festem Karton schneiden, einmalen und Löcher hineinstecken.

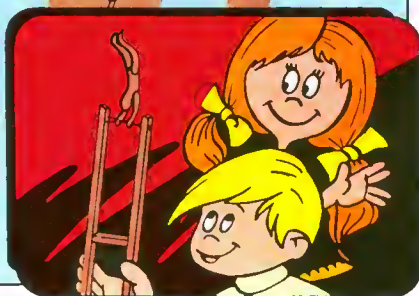
2. Arme und Beine am Körper mit einem Stück Draht befestigen.

3. In zwei Holzleisten Löcher bohren und ein Band so durchziehen und verknoten, wie's Abb. A zeigt.

4. Ein Querholz nageln — fertig ist das Reck! Jetzt könnt ihr euren Akrobaten am Reck turnen, herumwirbeln und die tollsten Kunststücke aufführen lassen!



A



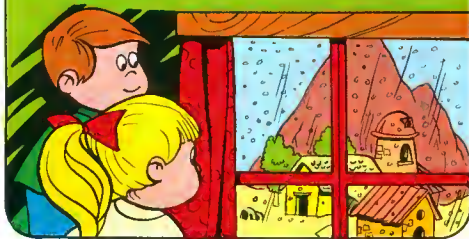
## EIN ZAUBERTRICK

Aus einem Stück schwarzem, leichtem Karton (30 x 25 cm) eine Röhre drehen und zusammenkleben. Eine zweite Röhre anfertigen, die aber etwas trichterförmig aussehen muß, und in die erste, größere Röhre schieben. Mit der weiten Öffnung an der Außenröhre festkleben. Den Hohlraum zwischen den beiden Röhren mit buntem Papier oder zusammengeknotteten Taschentüchern füllen. Laßt eure Freunde jetzt in die Zauberhöhle gucken, damit sie sehen, daß sie leer ist, dreht sie dann schnell um und zieht heraus, was ihr vorher hineingesteckt habt.

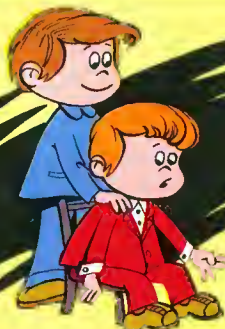


### DAS VERSCHNEITE DORF

Ihr benötigt: eine Glasflasche mit möglichst weiter Öffnung, Knetmasse, Klebstoff und weiße Kreide. Schraubt den Deckel von der Flasche ab, klebt auf dem Boden Knetmasse fest und formt darüber aus verschiedenfarbiger Knetmasse ein kleines Dorf mit einem Berg im Hintergrund. Die Glasflasche füllt ihr jetzt mit Wasser und gebt viel abgeschabten Kreidestaub dazu. Schraubt jetzt den Deckel mit dem kleinen Dorf auf die Flasche. Wenn ihr sie nun schüttelt und auf den Kopf stellt, werdet ihr sehen, wie ein tolles Schneetreiben in eurem kleinen Bergdorf einsetzt.



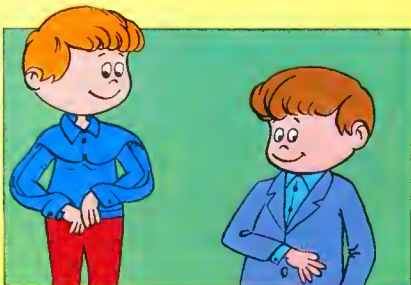
1



2

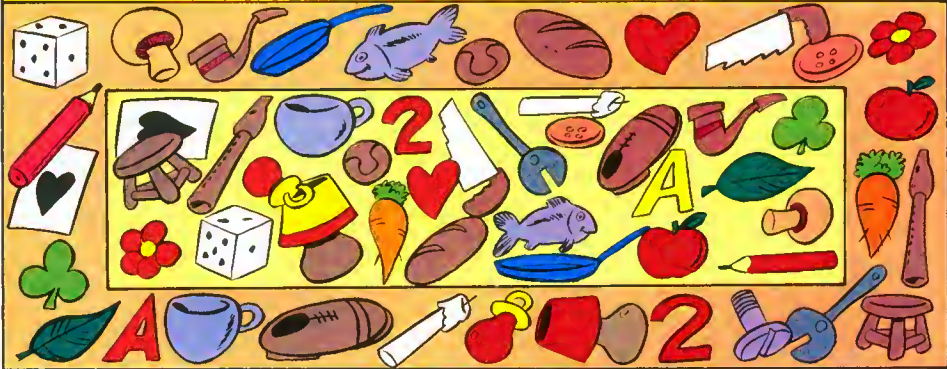


DAS MAGISCHE HEMD



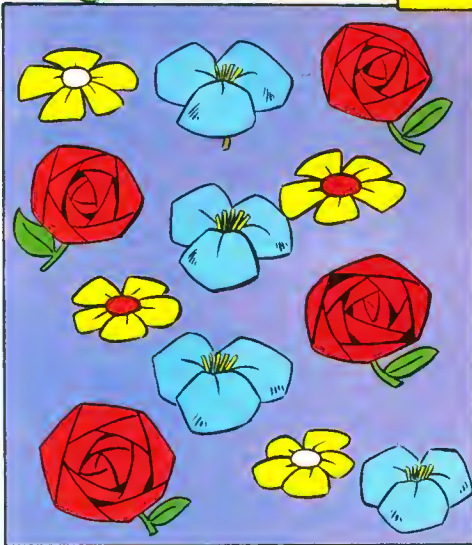
Hier ein Trick, mit dem ihr eure Freunde in ratloses Staunen versetzen könnt. Ihr braucht dazu nur einen Mitspieler, der in den Trick eingeweiht ist. Und dieser funktioniert folgendermaßen: Ihr streift eurem Partner das Hemd über, schließt aber nur die obersten zwei Knöpfe am Hals. Auch die Ärmel dürfen nicht in die Ärmel hinein – nur die Manschetten werden zugeknöpft, damit es so aussieht, als hätte euer Partner das Hemd wirklich richtig angezogen. Jetzt zieht ihr ihm das Jackett über und seid vorführbereit. Verkündet dem ungläubigen Publikum, ihr könntet diesem Jungen das Hemd ausziehen, ohne daß er dafür die Jacke ablegen muß. Und das geht wirklich ganz einfach: nur die beiden Knöpfe am Kragen öffnen und die Manschetten – und ihr könnt ihm das Hemd unter der Jacke herausziehen!

Sind hier alle Gegenstände wirklich zweimal vorhanden?

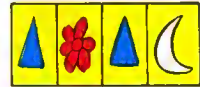


Die Schraube ist nur im äußeren Bild vorhanden. :buns7

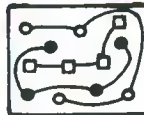
Welchen Weg müssen drei Bienen nehmen, wenn sie, ohne die Bahn der anderen zu kreuzen, an „ihrer“ Sorte Rosen schnuppern möchten?



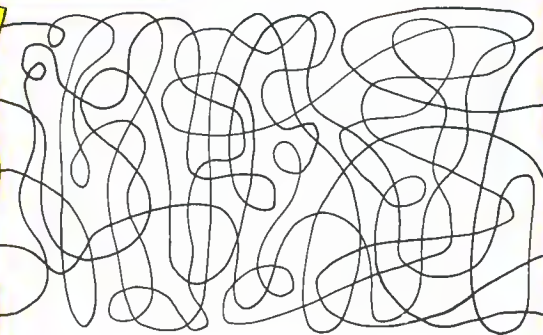
Fünf Vögel, die für wohlschmeckende Geflügelgerichte Federn lassen müssen, erhaltet ihr, wenn ihr dieser Anleitung folgt.  
Lösung: Gans, Puter, Fasan, Huhn, Ente.



Lösung:



Ordnet ihr jedem Buchstaben ein Feld zu, so erhältet ihr einen berühmten französischen Maler.  
Lösung: MONNET





## Die Geheimnisse der TRIFORCE

Im Königreich Hyrule gibt es drei Triforces. Niemand weiß, woher sie kamen — nur daß sie ungeheure, mystische Energie verleihen. Jede für einen besonderen Zweck. Es gibt...



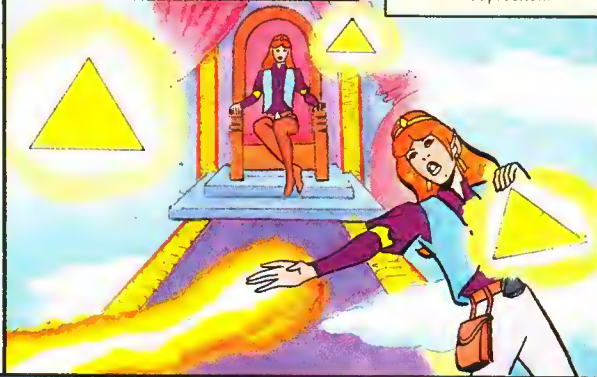
Die Triforce der Weisheit.

Die Triforce der Stärke.



Die Triforce des Mutes.

Die Triforce der Weisheit wird von Prinzessin Zelda in Hyrules nördlichem Palast aufbewahrt. Sie hilft ihr, das Königreich weise zu regieren.



In dringenden Fällen hilft ihr die Triforce auch, mächtige Zaubersprüche auszusprechen.

Die TRIFORCE der STÄRKE hält Ganon, der Prinz der Dunkelheit, in seiner Festung im Todesberg verborgen, seit er sie einst dem Volk von Hyrule raubte.

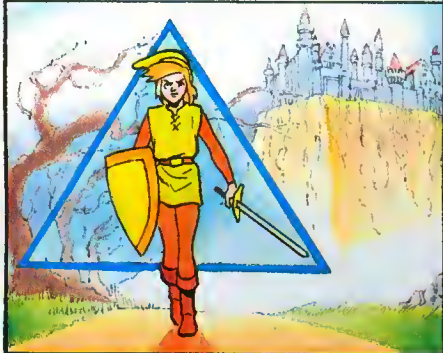
Die Triforce der Stärke macht Ganon, ohnehin schon ein mächtiger Zauberei, nahezu unsiegbar! Sollte er jemals auch noch die Triforce der Weisheit besitzen, wird er Hyrule mit Leichtigkeit erobern.



Die Triforce des Mutes, die geheimnisvollste von allen, blieb lange Zeit verborgen, bis Link eine äußerst wagemutige Herausforderung annahm. Nun ist sie verschlossen in seinem Herzen — das Geheimnis seiner stärksten Macht.

Eine alte Schriftrolle sagt, daß „wenn WEISHEIT, STÄRKE und MUT jemals zusammenkommen“, sie, die allerstärkste Macht auf Erden“ sein werden. Doch nur in guten Händen.

Denn „bei Mißbrauch kann das Böseste entstehen, das je die Erde gekannt hat!“



**GAME OVER**



**GAME OVER**



Das große, neue **COMIC-Magazin**  
zur **ACTION-Fernsehserie** von **RTL**  
**PLUS!** Im **SUPER-Format** mit vie-  
len **COMIC-Überraschungen**. Jetzt  
alle **2 MONATE NEU!**

# TRANS FORMERS

Das galaktische Abenteuer -  
Roboter im Kampf für den Frieden

Der große  
**FERNSEH-Trickfilm-**  
**+ ACTION-Spiel-Erfolg!**  
Jetzt als tolles **SUPER**  
**COMIC!** Alle 2 Mo-  
nate **NEU!**

# TRANS FORMERS

COMIC-MAGAZIN Nr. 21

**NUR DM 3,50**

Österreich S. 30.-  
Schweiz Fr. 3.50  
Verlagsort:  
BERLIN

CONDOR  
VERLAG  
GRUPPE  
BERLIN



**Über-  
all, wo  
es Zeit-  
schriften  
gibt!**

**SUPER MARIO BROS. großes PREISAUSSCHREIBEN!**

# PIZZA-PARTY

## Bist du der *beste* Pizza-Bäcker?

War das ein Tag: erst das Match und dann der Sieg. Und jetzt knurrt der Magen:

**Futter muß her!**

Die Kumpels haben Hunger und Mutter ist nicht da. Selbst ist der Mann, alle ab in die Küche.

**PIZZA-PARTY** ist aber auch ein Spiel mit Fallen: Ein falscher Griff und die Pizza-Viertel wandern im Kreis herum. Und schon liegt das eigene Stück auf dem Platz des linken Nachbarn. Dabei fehlte nur noch ein Scheibchen zum Sieg!

Na, Salami-Fans, wie wär's mit einem Viertel? Frisch ans Werk und mitgemacht:

**50 Preise warten!**

Ihr müßt nur eine klitzekleine Frage beantworten und schon nehmt ihr an der Verlosung fünfzig toller

Preise teil.

Einen der folgenden Preise könnt ihr gewinnen, nach eurer Wahl natürlich:

**PIZZA-PARTY** • Der heiße Spaß für Pizza-Freunde

**ROLLER-CHAMP** • Der Action-Knüller für Leute mit Power

Eiskalt ist der Teig aus der Truhe. Hier ist der Käse, da die Salami und drüben die Dose mit Pilzen: Wir schmeißen eine Pizza in den Ofen. Futter für das Sieger-Team!

**PIZZA-PARTY** heißt das heiße Spiel von Parker! Jeder Spieler hat ein Pizza-Viertel, nur die Garnierung fehlt, ihr müßt sie euch besorgen.

Reihum nimmt jeder eine verdeckte Scheibe auf und guckt sich den Belag an. Denn darum geht es: Wer zuerst sein Viertel mit sechs gleichen Scheiben füllen kann, gewinnt das Spiel. Wer eine Belag-Scheibe aufnimmt, die schon ein anderer sammelt, legt sie ganz schnell verdeckt wieder ab.



**CARD-ATTACK**  
Das schnelle Spiel mit fliegenden Karten



**KEYPERS PONY**  
Die wunderschöne Spielfigur, die auch Geheimnisse aufbewahren kann.

### Unsere Preisfrage:

**Aus welchem Land kam die Pizza zu uns?**

Schreibt eure Antwort auf eine Postkarte. Darunter schreibt bitte, welchen Preis ihr euch wünscht, sowie den Titel dieses Comic-Magazins „Mario Bros. Nr. 7“. Vergißt auch nicht, euren Absender und euer Alter anzugeben.

Die Postkarte schickt ihr dann an:

**PARKER**  
**Gewinnspiel**  
**Postfach 80 08 06**  
**7000 Stuttgart 80**

Einsendeschluß ist der **31. 01. 1993**

Die Gewinner werden von uns benachrichtigt. Und im nächsten Heft findet ihr das neue Parker-Gewinnspiel!

Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines MARIO BROS.-Comic-Heftes oder eines PARKER-Produktes gebunden.

